

1 単元名 手作りポッチャで楽しもう

2 単元について

(1) 単元の概要

学習指導要領では、次のような位置づけになっている。

【特別支援学校小学部 自立活動】

3 人間関係の形成

- (1) 他者とのかかわりの基礎に関すること。
- (4) 集団への参加の基礎に関すること。

6 コミュニケーション

- (1) コミュニケーションの基礎的能力に関すること。
- (4) コミュニケーション手段の選択と活用に関すること。
- (5) 状況に応じたコミュニケーションに関すること。

本単元は、手作りの道具で友達みんなと楽しくゲームをして過ごしたいという子供たちの願いと、持ち物や友達をより大切にしてほしいという教師の願いを込めた学習活動である。

道具を手作りすることで道具に対する愛着をもたせる。ゲームを行うことで決まりやマナーを守る。ゲームには勝ち負けがあり、勝った時の気持ちと負けた時の気持ちは違うことや、負けた時の気持ちの対処方法などを学習させていきたい。以下具体的に記載する。

ポッチャを作成する道具と言うのは、手持ちのボールなど自分が使う道具全てを指す。道具を自分で一人一つを作成するところからスタートすれば、道具に対する愛着を感じて楽しくゲームを遊ぶことができだろう。また、ポッチャも含むゲームには、決まりやルールがある。これらを守ることができれば自分も友達も楽しく活動することができる。ルールを守るためには、守れなかった時の想定や自分勝手に活動してしまった人の模倣を見て、楽しく過ごすためにはルールを守ることが大切と学習する必要があると考えた。中には、他者のビッグプレーにより自分が窮地な場面に立たされたことを受け入れたり、その仲間に対して前向きな声かけが必要で声をかけてあげられたりできるかが問われる。また、途中でゲームをあきらめてしまう児童もいるかもしれない。

第1次では、学習内容を明確にし、ポッチャの必要な道具の作成から始める。自分の玉を作成し、出来上がったところから、教師や介助員と一緒にゲームを試してみる。そこで起きる新たな課題を浮き彫りにしていく。考えられる課題として、ルールが分からなくなったり順番を抜かしたり、どこへ玉を投げればいいのか分からなくなったりすることが考えられる。また、相手の気持ちを読み取るのが苦手なところから、前向きな声かけは出てこないと考えられる。負けそうになった時の対処法等が必要となってくる。そうした課題を第2次以降で解決していく。

第2次では、友達とチームを組んだり、対戦相手に教師や隣のクラスの友達と対戦したりする。第1次で課題だったルールや声かけなどを再度確認して楽しめるようにしたい。また、玉を拾う人や得点を計算する人などの役割を決めたり、どんな声かけをしていくと楽しい気持ちになるかなども再度考えたりする時間をここで設けたい。

第3次では、他のゲームやスポーツを調べる。他のゲームやスポーツでもポッチャの時と同じように、声かけやルールを守って楽しめるのか実践したい。

(2) 単元の目標

ポッチャを通して、ゲーム作りや活動が楽しいとすることができる。

もっと楽しくゲームができるように進んでコミュニケーションをとろうとすることができる。

(3) 児童の実態と指導上の留意点 (在籍5名)

本学級の児童は、1年生(1名)、4年生(1名)、5年生(1名)、6年生(2名)で構成されている。在籍する児童の障害は様々で、常時個別の見守りを必要とする児童から、複数の教科学習で同学年の内容を学んでいる児童もいる。昨年度からの持ち上がり学級で、どの児童も学習のスタイルの獲得や時間の見通しなど、身に付けた能力はたくさんある。1学期では、新型コロナウイルスの影響で気持ちが不安定になる児童がいたが、話を聞くことでその児童の不安なことや心配なことなどが解消され、生活が安定してきたので学習も落ち着いた。1年生は、今までのステイホーム時間が長かったためか、自分の要求や主張がうまく言えなかったり、相手に説明するのもめんどくさくなって嫌がったりする傾向が見られる。学習などのすべきことについては、一生懸命に取り組むが、学校で生活すること自体をすべきこととして捉えている分、本人の本心の負担は大きいと感じる。また、今年度も学校へ対する嫌悪感から登校できていない児童が在籍している。昨年度からいる児童も、苦手なことには拒否を示したり、場面や場所が変わると力が発揮できなかつたりする状態が続いているが、その頻度は減少してきた。しかし、コミュニケーション能力は昨年度よりも前向きな声かけができるようになってきたが、その現実を受け止めるのに時間がかかったり、やはりパニックに陥る場面があったりする。中でも自分の要求や思いを発信することはできるが、相手の考えを受け入れたり、会話を楽しんだりすることが苦手である。個々にあった方法で理解したり、考えを表現したりしやすい工夫が必要である。

これまで本学級では、昨年度から自立活動の学習でそれぞれの課題を解決するための学習を行ってきた。共同で学習する機会は少しずつ増えてきている。児童それぞれの興味・関心が異なることや、課題が違っていても、今年度は、あまり授業参加の拒否を示さず、「とりあえずやってみよう」というところで参加の場を増やしてきている。

そこで、これを機会に少しでも他者を認識できるための時間を確保し、無理のないように他者との良好なコミュニケーションを図る練習の場を設定したい。昨年度は、彼らの興味のある事柄(鉄道・キャラクター・ゲーム)を取り入れて学習を設定したが、今年度は、それがなくても活動に参加できるよう体を動かす活動を取り入れ、本学習を設定した。

他教科の関わりとして国語科・道徳では、声かけ・応援の練習を取り入れる。図画工作科では、ポッチャのオリジナルの玉を作成する活動等を取り入れる。算数科では、得点の表の表し方や得点の計算方法などを学習する。このように他教科のとの関連をしながら、この自立活動の学習において言葉の言い方や態度の学習、またゲームのルール等に重きを置き、最終的にはみんなで楽しくすごろくができればと考える。

本単元では、ルールを守り、協働してゲームをする楽しさを感じ取ることができるようになりたい。本学級に在籍する様々な課題をもつ児童の実態に合わせ、次のような3つを工夫したい。

1つ目の工夫は、内容や場面は違って繰り返し同じ経験ができる機会をつくり、見通しをもって活動に参加できるようにする。2つ目の工夫は、児童の興味関心を活かせる内容で、段階的にグループ活動を取り入れて活動する。3つ目の工夫は、友達との協力、関わり方である。ゲームの順番一覧表や役割分担表をつくり、視覚的に今誰の順番で何の役割が誰なのかかわかるようにする。また、言葉でのコミュニケーションが難しい場合は、同じ活動を教師と一緒にいき、友達と協力できるように支援する。他にも活動の中で振り返りの場をつくり、友達や自分のがんばりがわかるようにしたり、友達に提案をする場をつくり、わかりやすい発表が経験できたりする。そして、グループ活動が難しいと感じている児童にもこの学習を通して、今できなくてもいつかできるようになればいいことを毎時間伝え、いい雰囲気作りができるようにする。

オリンピック・パラリンピックに関する児童の関心とこれまでの様子は、個人情報のため省略する。

3 研究仮説との関わり

仮説1 「目的意識」をもたせる単元構成や、興味・関心があることや、得意なことを生かす学習活動を積み重ねることで主体的に活動し、学んだことを活用する力を高めることができる。

② 個の特性、興味・関心に応じた教材を提供する。

仮説2 友達と協力する場を工夫することで、個に応じたコミュニケーション能力を高めることができる。

④ グループ活動の中で、それぞれがコミュニケーションしやすい手段を用いながら活動できるようにする。

4 指導計画（全12時間扱い）

次	時	学習のねらい	児童の学習内容と評価
1	1	・「ボッチャ」を知ろう。	・オリンピック・パラリンピックの種目を調べて話し合う。 ・実際にボッチャの体験談を聞き、ゲームの楽しさを知る。 ・学習計画を立て学習の見通しをもつ。 評 進んで学習の参加しようとしている。【関】行動観察
	2 3	・道具を作ろう。	・ゲーム作りに取り掛かる。 オリジナルの玉を作る。 (図画工作科) 評 進んで道具を作ろうとしている。【関】行動観察
	4 5	・「ボッチャ」をしてみよう。 ・個で練習しよう。 ・個で対戦しよう。	・ゲームのルールを知る。 投げる順番を守る。 審判の指示に従う。 最後までやり抜くようにする。 評 進んでルールを知ろうとしている。【関】行動観察 ・ボールを投げる練習をする。対戦をする。 評 進んでゲームを楽しもうとしている。【関】行動観察
2	6 7 ⑧ 本時 9 10	・もっと楽しく「ボッチャ」をしてみよう。 コミュニケーションや声かけを考えよう。 ・チーム練習を通してコミュニケーションや声かけの練習しよう。 ・チーム対戦（子供対大人）をしてみよう。 ※大人はハンデで利き手と逆に行う。	・ゲームをしてみて、もっと楽しく行うにはどうしたらいいのか考える。 ・具体的なコミュニケーションやジェスチャーを学ぶ。 ・よりよい声かけやポーズなどを練習してみる。 ・相手に対して適切な言い方の練習をする。 評 その場にあった言い方をしようとしている。【関】行動観察 ・負けた時の対処の仕方を考える。 評 負けた時の対処法を実行しようとしている。【関】行動観察 ・役割を決める。 玉を拾う人 得点を計算する人 黒板に記入する人 等
	11 12	・他のスポーツを調べよう。	・他のオリンピック・パラリンピックにまつわるスポーツを調べる。 評 他のスポーツにも興味を示している。【関】行動観察

5 本時の指導（8/12）

(1) 目標

- ・課題を克服しようと努力することができる。（関心・意欲）
※個別の目標について、本時の個別の支援・手だて

(2) 仮説との関わり

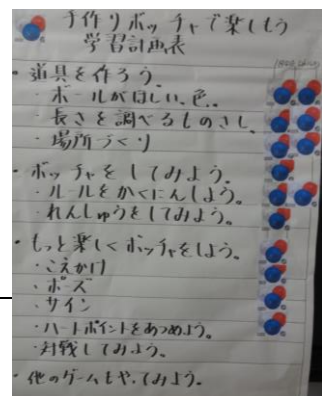
仮説2 友達と協力する場を工夫することで、個に応じたコミュニケーション能力を高めることができる。

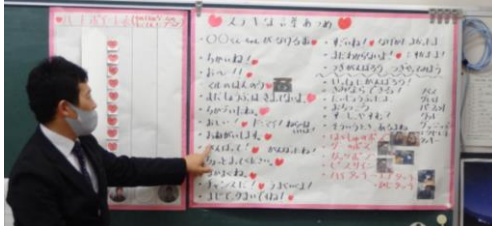


- ④ グループ活動の中で、それぞれがコミュニケーションしやすい手段を用いながら活動できるようにする。

(3) 展開

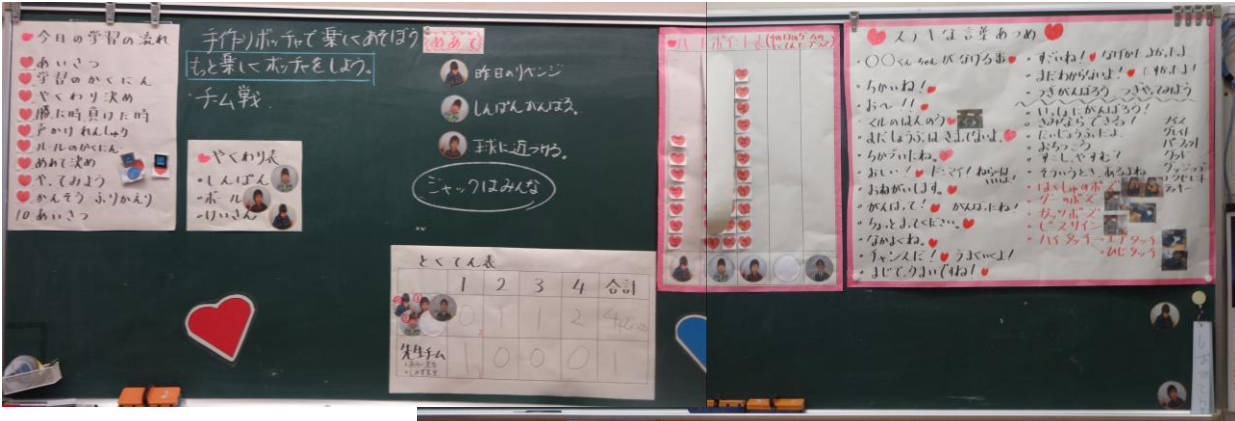
◎印は、仮説との関わり 評（評価）手（手立て）

学習内容	授業の実際と考察 実際の児童の様子	時配 ()は実際にかった時間
1 始めの挨拶をする。	・良い姿勢ができるまで待ち、学習が始まる雰囲気をつくった。(T1)	1 (1)
2 本時の学習を知る。	手 学習計画表を示した。(T2)	1 (1)
もっと楽しく「ボッチャ」をしよう。		



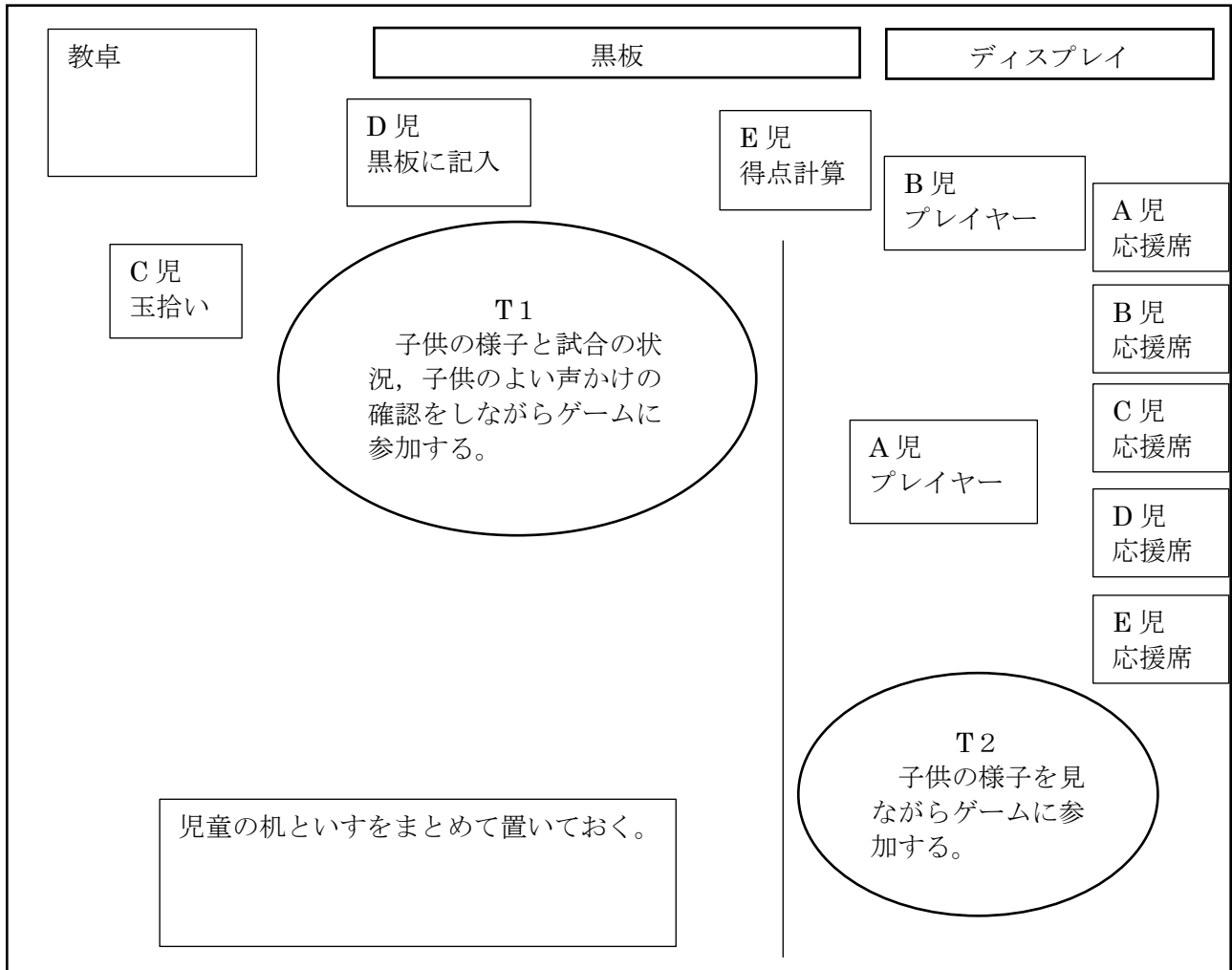
<p>3 ゲームを楽しむための確認をする。</p> <p>○役割決めをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日はどの役割をするのか？ ・今日はどの順番にするのか？ <p>○負けた時どうするか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・負けた時、考えられる行動 <ul style="list-style-type: none"> 「もうやらない」「つまんない」 「ボールを相手に投げる」 「その場から飛び出す」 →「次は勝てるかもしれない」 「くやしい気持ちを他のことで解消する」 「休憩してもいいですか」 <p>○声かけの練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんな声かけをするのがよいのか。 <p>前時で考えた声かけの練習を行う。</p> <p>「がんばれ」「あそこにねらうといいよ」「おいしいね」「ナイスショット」</p> <p>○めあての確認をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・役割を自分で選択させた。(T1・T2) ・ボッチャの投球順番を決めた。(T1・T2) <p>◎声かけ練習する場を確保し、コミュニケーションや声かけができるように指導した。(T1)</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>「〇〇くんが投げる番だよ」</p> <p>「ちかいね」</p> <p>「お～」</p> <p>「まだ勝負は決まっていないよ」</p> <p>「おいしいね」</p> <p>「ドンマイ」</p> </div>  <p>◎めあての確認の場で発言する機会をもった。発言できるように雰囲気作りをした。(T1)</p>	<p>5 (5)</p> <p>5 (5)</p> <p>5 (5)</p>
<p>4 ボッチャの確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げる順番 ・今回の役割 ・本日の対戦相手 	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的な取り組みができるように声かけをした。また、タブレットを活用し、動画、静止画撮影した。振り返りで活用した。(T1, T2) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>「〇〇くんが投げる番だよ」</p> <p>「だいじょうぶだよ」</p> <p>「お～」</p> <p>「まだ勝負は決まっていないよ」</p> <p>「ちょっとまってください」</p> <p>「いいね」</p> <p>「ナイスショット」</p> </div>	<p>5 (5)</p>
<p>5 ボッチャに取り組む。</p>	<p>評 進んでボッチャに参加することができる。 (観察)</p>	<p>15 (15)</p>
<p>6 活動の振り返り、頑張ったことを発表する。</p> 	<p>手 声のかけ方、声のかける内容を黒板に書き、次回以降全体で確認できるようにした。(T1)</p> <p>評 その場に応じた適切な会話をしようとしている。 (観察)</p> <p>◎めあての振り返りを行い、交流の場を設けた。その際に、タブレットを用いて動画の振り返りを行った。(T1)</p>	<p>7 (7)</p>
<p>7 次時の予告をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・次時は対戦相手を変えて、みんなでボッチャをすることを知らせた。(T1) 	<p>1 (1)</p>

(4) 板書



(5) 場の設定

ゆりのき 3組



※ 児童の気持ちが落ち着かなくなった場合, T2 と一緒に 4組の隣にある「みんなの部屋」に移動する。

6 本単元の成果 (○) と課題 (●)

仮説1 「目的意識」をもたせる単元構成や、興味・関心があることや、得意なことを生かす学習活動を積み重ねることで主体的に活動し、学んだことを活用する力を高めることができる。

② 個の特性、興味・関心に応じた教材を提供する。

○興味・関心があるゲームに特化したため、45分間集中して取り組むことができた。

○ICTを活用した振り返りを行ったことで、自分の声を聴くことに不安を感じる児童でも落ち着いて画像を見て振り返りをすることができた。

○どんな言葉が素敵な言葉かを目に見えるように示した。また、その言葉をゲーム中に使用するとポイントとなって加点されるルールにしたことで、たくさんの言葉を自然と発言することができた。

●「目的意識」をもたせることができたのか、興味・関心に特化しすぎて、「楽しかった。」で終わっていないか、などを踏まえて、今後日常生活に今回学んだことを生かすことが課題である。

仮説2 友達と協力する場を工夫することで、個に応じたコミュニケーション能力を高めることができる。

④ グループ活動の中で、それぞれがコミュニケーションしやすい手段を用いながら活動できるようにする。

○友達からの声かけがハートポイントとなるように設定し、ゲームの得点に加点されるように設定したことで、たくさんの声かけが聞かれるようになった。

○役割を設定しておくことで、責任をもって活動が行うことができた。

○ボールを片付ける際には、みんなで協力することにより、ボール係が手伝ってくれたことに嬉しさを感じ、コミュニケーションを図る場面が生まれた。また、ボールを拾ってくれた人への感謝という意味でコミュニケーションを図る場面がたくさん増えた。

●ゲームの展開で、誰の出番なのか声をかける場が増えた一方で、黒板や道具を使って、視覚的に順番が分かるようにすることも大切であった。声かけだけでは、聞き逃しや分からなかった場合のフォローが足りないと感じた。